

Master: Diritti dei bambini e degli adolescenti

Modulo: Pedagogia generale Prof.: I. Licciardi



Siamo già nel futuro: Postdemocrazia e post umano che ci sarà dopo la democrazia?

"Il potere e la sfera pubblica nell'epoca delle reti" che parrebbe prospettare nuovi orizzonti dai quali dovrebbe sorgere, quale novello "sol dell'avvenir", l'assetto democratico mondiale figlio della repentina estensione dei media, in particolare quelli del World Wide Web.

Verifica di fine modulo 29/06/07 - corsista: Giuseppina Sorce

de Kerckhove e Tursi forniscono una mappa impostata con un
asse delle ordinate i cui termini sono
accelerazione/decelerazione e un asse delle ascisse
estendentesi fra i termini **politica/governo**

E' l'avvento della ciberdemocrazia. dalla visione iper-ottimistica, per non dire ciber-utopica, contenuta in Verso, la ciberdemocrazia di Pierre Lévy che prospetta un futuro in cui "Lo Stato ciberdemocratico [...] coinvolgerà i suoi cittadini nelle deliberazioni sulla legge in agorà virtuali".

de Kerckhove



- Dalla democrazia alla ciberdemocrazia, auspicata simbiosi democrazia/cibernetica.
- Possibilità che l'e-government funzioni da mutante alla stregua di quanto è avvenuto nell'arco dell'evoluzione per selezione naturale.

per una tale mutazione che porterà al **cibercittadino**, il cittadino della ciberdemocrazia presenta una identità al contempo locale e globale

Nella seconda parte dell'asse accelerazione/decelerazione si collocano coloro che considerano in modo pessimistico il ruolo che una sfrenata tecnologia può giocare nell'evoluzione dell'uomo

Michele Prospero

., si è perso il senso sia dell'individualità e sia della collettività perché "il contatto online non può surrogare la vicinanza fisica e il rapporto tangibile tra i corpi" e quindi "le interazioni anonime, che passano da schermo a schermo, hanno l'inconveniente di lasciare un desiderio incancellabile di confronto reale, di visibilità."(La solitudine del cittadino virtuale)

Antonio Tursi pone in evidenza i punti deboli di ciberdemocrazia e postdemocrazia

due caratteristiche nel cberspazio:

- **proliferazione delle interpretazioni**
- **impossibilità di un stato sovrano sciolto da esse e, perciò, garante di esse**

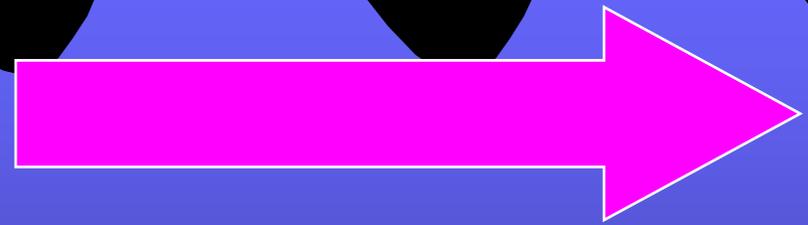
che sono alla base di una promessa democratica, di un orizzonte che egli nomina iperdemocrazia (dove il prefisso dice molto, infatti iper sta per “in elevato grado”)

Postdemocrazia di Tursi

"La massa dei cittadini svolge un ruolo passivo, acquiescente, persino apatico, limitandosi a reagire ai segnali che riceve. A parte lo spettacolo della lotta elettorale, la politica viene decisa in privato dall'interazione tra i governi eletti e le elite che rappresentano quasi esclusivamente interessi economici."



**e...in altri ambiti ?
Per esempio
la formazione,
la scuola.....**



Roberto Maragliano auspica che "lo shock che inevitabilmente comporta l'introduzione delle macchine e dei loro linguaggi favorisca un ripensamento generale dei contenuti e dei modi della formazione" e descrive **due possibili approcci alla multimedialità**:

1. il modello strumentale, che prevede l'uso del computer come ulteriore supporto didattico per rendere più efficace la didattica e ottenere migliori risultati (vedi ad esempio il progetto sperimentale "@apprendere digitale");
2. il modello filosofico, grazie al quale la multimedialità permette di ripensare e costruire il mondo e il modo di agire in esso.

1. Modello strumentale:

il PC è uno strumento neutro, che non altera gli equilibri esistenti ma si adegua;

2. Modello filosofico:

la multimedialità si trasforma in una chiave di volta in grado di sostenere una nuova pedagogia più adatta all'epistemologia della complessità, alla pluralità degli stili di apprendimento, alla logica della reticolarità e all'infinita componibilità della conoscenza. Una nuova chiave di lettura, quindi, capace di dare nuovo senso alla didattica e ai saperi formativi tradizionali, adeguando la scuola alle esigenze della società dell'informazione.

Di fronte a questi radicali cambiamenti di paradigmi, però, “è ingenuo credere, sottolinea Antonio Calvani, che basti introdurre i computer e la multimedialità nella scuola per ottenere un miglioramento della qualità dell’educazione.

Senza una adeguata preparazione specifica degli insegnanti, si rischia di fare un uso banale e didatticamente irrilevante di tecnologie estremamente sofisticate”.



Processi nell'ambito delle funzioni di supporto all'insegnamento

Nell'ambito della mia esperienza l'utilizzo delle TIC nella didattica è spesso legato ad una serie di motivazioni che sono ben lungi dalla scelta di mettere in atto strategie didattiche in grado di fungere da “variabili di rottura” alla routine della prassi didattica-educativa. Inoltre, concordo perfettamente con Calvani nell'affermare che il solo inserimento di nuovi strumenti senza un uso consapevole, creativo e interattivo delle nuove tecnologie, non comporta, *sic et simpliciter*, un miglioramento nella qualità della formazione.

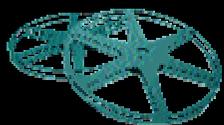
Processi nell'ambito delle funzioni di supporto all'insegnamento

Un possibile uso delle TIC come supporto ai processi di insegnamento/apprendimento unitamente ad una formazione più accurata dei docenti, favorirebbe il passaggio dell'utilizzo delle TIC da strumento ad ambiente di ricerca.

A nostro supporto le teorie del cooperative learning unitamente alle nuove tecnologie introducono interessanti prospettive psicopedagogiche.

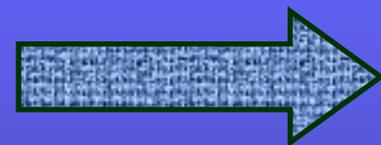


TIC come supporto ai processi di apprendimento collaborativo



L'apprendimento collaborativo affonda le sue radici negli sviluppi della psicologia cognitiva e in particolare del costruttivismo sociale.

I tre principali elementi che caratterizzano una situazione di apprendimento collaborativo sono:



TIC come supporto ai processi di apprendimento collaborativo

- ✦ l'interdipendenza positiva tra i membri del gruppo;
- ✦ la condivisione/ripartizione dei ruoli e dei compiti e la gestione del processo di gruppo (leadership distribuita);
- ✦ la finalità di costruire qualcosa di nuovo, cioè di ottenere un valore aggiunto dalla collaborazione (obiettivo super-ordinato).

TIC come supporto ai processi di apprendimento collaborativo

L'utilizzo delle TIC nella didattica in favore di strategie didattiche di tipo collaborativo, consentono impostazioni didattiche attraverso le quali è possibile:

- ▶ creare ambienti di apprendimento anche virtuali caratterizzati da un alto livello comunicativo di tutti i partecipanti
- ▶ abbattimento, tramite le reti, dei vincoli di spazio e di tempo.
- ▶ In questi contesti l'atteggiamento prevalente dello studente è molto più attivo di quanto avviene in genere durante la lezione frontale.

Un esempio di apprendimento collaborativo in presenza, basato sull'uso del computer in classe è rappresentato **dal'uso delle simulazioni** che consentono di studiare, ad esempio, gli aspetti storico - sociali implicati nella progettazione e nello sviluppo di una città.

E' il caso del software "SIM.CITY" che mostra l'interdipendenza di azioni come lo sviluppo industriale/ l'ambiente / le tasse, all'interno di una simulazione in cui gruppi di studenti costruiscono la città discutendo, prendendo decisioni, variando alcuni parametri, e ne osservano lo sviluppo consequenziale.

Le TIC favoriscono l'apprendimento collaborativo:

- ☞ quando agevolano il passaggio, da parte dello studente, da un processo di semplice assimilazione ad un processo di costruzione attiva della conoscenza;
- ☞ quando funzionano come amplificatori informativi e comunicativi oltre che strumenti per la creazione di comunità di apprendimento in rete.

E INOLTRE....:

- le TIC facilitano il recupero delle informazioni e della documentazione e motivano lo scambio delle informazioni.
- L'attività di scrittura computerizzata si configura come attività in cui la negoziazione dei significati è più naturale rispetto ad altri contesti di produzione di testi;
- sono enfatizzati i processi di costruzione di conoscenza nell'attività di ricerca;



lo sforzo cooperativo si traduce in una più frequente utilizzazione di strategie di ragionamento di alto livello;

l'attività di scrittura, per esempio, nei database si sposta da un modello di tipo "knowledge building" a modelli di tipo "knowledge transforming".

questa modalità laboratoriale consentirebbe approcci di apprendimento esperienziali basati sul pensiero analogico/concreto, creando ambienti di apprendimento in cui il sapere si costruisce e gli allievi diventano co-protagonisti del progetto educativo attraverso un approccio collaborativo.

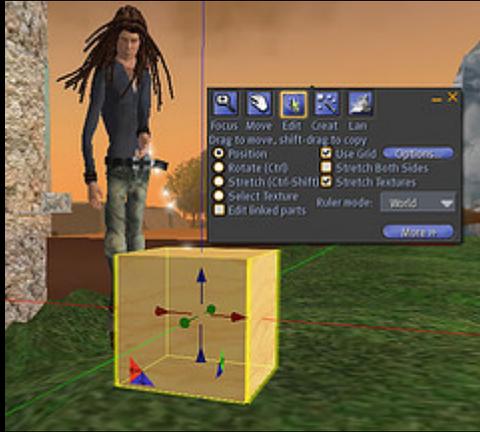
la reale realtà virtuale...

....

“Second Life? And the First Life?”

Second Life

è un mondo virtuale, una terra di nessuno e di tutti cui chiunque può accedere, creandosi una vita parallela a quella reale. Con un avatar e un po' di Linden \$ (la moneta di SL, che si acquista, si vende e ha la sua quotazione anche nel mondo reale), si possono aprire un locale notturno, un'agenzia di modelle, un concessionario d'auto o una linea di abiti virtuali. In SL si possono ottenere prestigio, fama, ricchezza che si riflettono anche nella vita reale, Mode, luoghi, affari, arte, turismo, divertimento: a chi voglia entrare nel mondo di Second Life, per curiosità o in cerca di una seconda chance, questo libro fornisce tutte le indicazioni necessarie, anche attraverso le parole dei suoi protagonisti.



A prima vista, *Second Life* richiama alla mente i videogames online (i cosiddetti MMORPG - Massive Multiplayer Online Role Playing Games). Ma, al contrario dei videogames, non c'è nessuna struttura narrativa predefinita, non ci sono percorsi obbligati, non c'è un nemico da combattere, non ci sono *regole del gioco*.

In *SecondLife*, il gioco è solo una delle attività possibili.

La caratteristica che rende *Second Life* unico nel suo genere è la possibilità di creare oggetti 3D e di renderli interattivi.

Tutto quello che si vede in *SecondLife* è stato costruito dai suoi *residenti*.

Partendo da semplici forme geometriche, si arriva a costruire un palazzo, un'automobile, uno strumento musicale

Requisiti tecnici

Sono principalmente 2:

1. Banda larga (da ADSL in su)
2. Scheda Grafica 3D (recente)

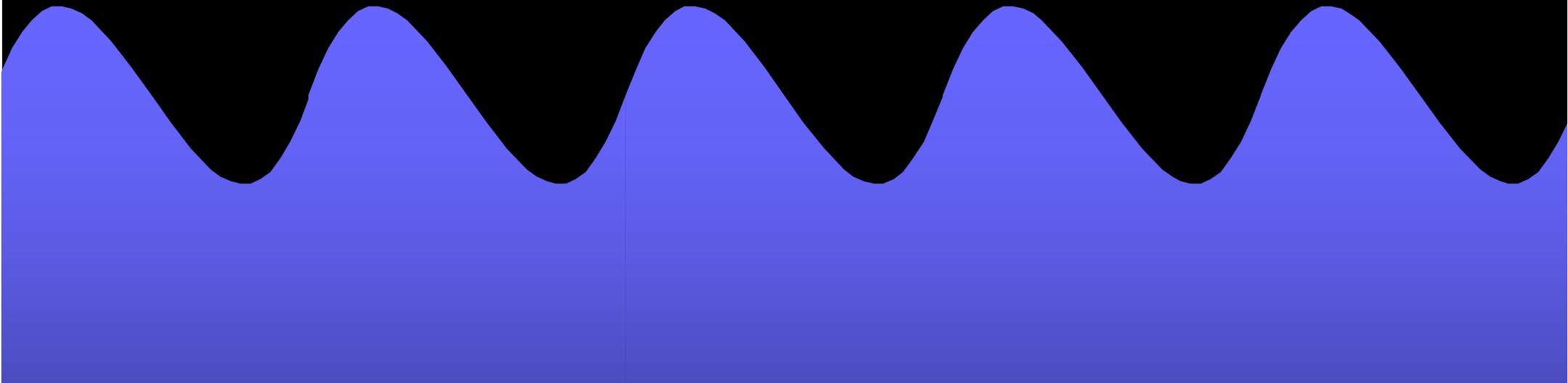
E' possibile identificarlo come una sorta di versione online dei vari simulatori di vita (o tipologie di vita) quali Simcity (prima versione 1989) della Maxis, la stessa casa che ha dato vita alla ormai celebre serie di giochi di simulazione di vita familiare intitolata The Sims; altri titoli "gestionali" molto famosi sono stati Theme Hospital (1997), RollerCoaster Tycoon (1999), Steven Spielberg's Director's Chair (1998) quest'ultimo permetteva al giocatore di cimentarsi nella produzione di un film, idea ripresa e sviluppata da The Movies (2005) nel quale la missione è produrre film (di generi diversi) e piazzarli sul mercato, assumendo personale, attori, registi, sceneggiatori, e altre figure indispensabili in un cast cinematografico, tutte le figure devono essere gestite al meglio affinché rendano e il film ottenga quindi il maggior successo possibile di critica e di pubblico

la reale realtà virtuale

La concezione di Second Life deriva certamente dai simulatori appena citati ma tra le influenze ricevute è doveroso ricordare esperienze quali quella di Hattrick, un gioco multiplayer online gratuito nato in Svezia nel 1997. Hattrick può considerarsi il secondo step verso la "reale realtà virtuale", significa cioè che si passa dal giocatore che gestisce eventi finiti decisi e preimpostati dai programmatori del software, ad un livello successivo nel quale le situazioni dipendono essenzialmente dai giocatori, cioè dalle persone umane che hanno solo il limite ovvio delle regole del gioco da rispettare e del mondo-scenario che viene rappresentato, in Hattrick quello del calcio.

il punto fondamentale che permette a Second Life di definire la nuova frontiera della realtà virtuale sono i limiti, praticamente non esistono se non negli strumenti e nel budget, proprio come avviene per il fenomeno Open Source, ognuno può aggiungere qualcosa liberamente in quanto il codice usato è libero, modificabile e migliorabile, questo sistema non a caso è stato introdotto anche dentro il simulatore di Second Life che dunque con il tempo si può arricchire fino a diventare la perfetta copia della realtà o perlomeno delle esperienze umane.

Se si dovesse coniare un termine per definire questo processo potrebbe essere "doing all by playing" (fare tutto giocando). Piacere e soddisfazioni che il lavoro quotidiano della vita reale non possono spesso dare; è dunque una seconda vita da vivere più appetibile perché l'approccio è quello ludico,



"Second Life? And the First Life?"

Molti pensano, soprattutto nelle culture orientali, che la maggior parte della vita che conduciamo è distrazione dalla vita vera, quella che potrebbe definirsi First Life, l'esistenza spirituale, intellettuale, cognitiva. Il capitalismo si basa sulle distrazioni, sui passatempi, sul superfluo, una seconda vita è tanto superflua ma non meno importante, esattamente come i sogni, forse una volta si provava a diventare attori oggi ci si mette dietro un computer, molto più comodo e meno rischioso; da questo punto di vista è solo un'opportunità in più.

Non bisogna altresì dimenticare che attraverso Second Life chi l'ha creato e chi ne controlla il funzionamento può studiare a fondo i comportamenti degli uomini, un laboratorio in grado di raccogliere milioni di informazioni sulle persone, sulle tendenze, i gusti, incanalando oltretutto creatività, idee e originalità inesprese che gli iscritti probabilmente non hanno modo di esprimere nel mondo reale

Non sarebbe da visionario ipotizzare che tutti questi dati potrebbero fare gola a qualcuno, nel caso in cui ai creatori del gioco non importasse utilizzarli per un qualche scopo.

“Chissà se i cari e simpatici personaggi creati dagli utenti in Second Life sanno di essere guidati da qualcuno nelle loro azioni o credono di compiere libere scelte e di essere spinti solo dalla propria ragione e anima.”

Alla fine quello che conta veramente è che l'uomo sia in grado di vincere la "sfida" con la tecnologia e progettare una società orientata verso la "persona" e la soggettività. Soggettività nel senso del riconoscimento dell'altro in una possibilità di interlocuzione in uno "spazio" (fisico e mentale) inteso come "polis", incontro per la soggettività.

(prof. I. Licciardi)

L'uomo, può definirsi tale, solo se è in grado di poter progettare un proprio percorso di crescita, così si esprimeva J. Dewey in *Democrazia e Educazione* e questo uomo, così inteso, può essere soltanto una soggettività ad alta complessità in grado di estendersi come intersoggettività, interdipendenza, autonomia.

"l'uomo cammina per giornate tra gli alberi e le pietre.

Raramente l'occhio si ferma su una cosa, ed è quando l'ha riconosciuta per il segno d'un'altra cosa: un'impronta sulla sabbia indica il passaggio della tigre, un pantano annuncia una vena d'acqua, il fiore dell'ibisco la fine dell'inverno. Tutto il resto è muto e intercambiabile; alberi e pietre sono soltanto ciò che sono"

(I. Calvino, Le città invisibili)